

Narrativa: O Berço da Moral

Gabriel de Aguiar Pereira

**Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação, Área de
Especialização em Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias**

Agosto, 2018

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Comunicação, Área de Especialização em Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias, realizada sob a orientação científica da Prof.

Dra. Maria Augusta Babo.

*“Aquilo que conquistamos internamente
mudará a nossa realidade externa.”*

— *Plutarco*

AGRADECIMENTOS

Revendo diante de mim este trabalho como o fruto de uma longa jornada, gostaria de começar por agradecer a todos os familiares e amigos que ao longo do tempo manifestaram disponibilidade para oferecer o seu apoio e aconselhamento.

Agradeço ainda à minha mãe, não só pelo apoio, mas também pelo gosto que desde criança me incutiu por histórias em todos os formatos possíveis.

À Inês, que me acompanhou nesta batalha sem perder, nem deixar que eu perdesse o ânimo, assim como pela quase diária troca de ideias e opiniões.

Aos meus tios, Isabel e Fernando, por incondicionalmente me terem colocado à disposição todos e mais alguns benefícios para o meu sucesso durante esta etapa.

Um muitíssimo especial agradecimento à professora Maria Augusta Babo pelo profissionalismo, rigor e disponibilidade demonstrados no seu constante acompanhamento e orientação deste trabalho, pela atenção perante as minhas dificuldades, pelo conhecimento partilhado, pelas referências com as quais me colocou em contacto, sem as quais não me teria sido possível progredir, e por me ter ajudado a encontrar um caminho para desenvolver as minhas ideias.

E porque este é um trabalho sobre heróis, um agradecimento geral às mentes por detrás daqueles cujas histórias constituíram a base do meu mundo.

NARRATIVA: O BERÇO DA MORAL

GABRIEL DE AGUIAR PEREIRA

RESUMO

Desde sempre as histórias demonstraram ter um papel importante para o homem, na medida em que este tratou de encontrar um sentido para a sua existência através do modo como foi estabelecendo ligações entre acontecimentos que permitissem entendê-los como partes de um conjunto. Esse é precisamente o papel da narrativa que, mais do que tratar de configurar e organizar ações, ela também permite que o homem retire algo dessa organização. A partir de um estudo das funções do *herói*, sendo ele a figura que melhor representa as ações humanas no universo narrativo, esta dissertação preocupar-se-á por analisá-lo enquanto mediador entre o homem e os valores morais suportados pela narrativa.

PALAVRAS-CHAVE: Narrativa, História, Herói, Jornada, Moral

NARRATIVE: THE CRADLE OF MORALITY

GABRIEL DE AGUIAR PEREIRA

ABSTRACT

Since early on, stories have proved to play an important role for man, in the way that he tried to find a sense to his existence by establishing connections between events that allowed him to understand them as parts of a whole. That's precisely the role of narrative which, rather than just trying to configure and organize actions, it also allows man to take something from that setting. From the study of the functions of the *hero*, being the figure that better represents human actions in the narrative universe, this dissertation will focus its analysis as an intermediate between man and the moral values supported by narrative.

KEYWORDS: Narrative, Story, Hero, Journey, Morality

ÍNDICE

CAPÍTULO I: UM MUNDO EM DESORDEM	1
I. 1. Contextualização da <i>Jornada do Herói</i>	3
Capítulo II: AS NARRATIVAS CANÓNICAS E O SEU LEGADO CULTURAL	7
II. 1. O Mito e a Emancipação do <i>Herói</i>	9
II. 2. A Narrativa Religiosa e a Crença	12
Capítulo III: DIALÉTICA ENTRE O REAL E A FICÇÃO	16
III. 1. Os Moldes da Tradição	17
III. 2. Estudo do Caso Mediático “ <i>A Guerra dos Mundos</i> ”	20
Capítulo IV: UMA JORNADA DE VALORES.....	26
IV. 1. Polaridade e Catarse.....	26
IV. 2. A Lição de Moral.....	31
IV. 3. O Juízo na Narrativa.....	36
CONCLUSÃO	41
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43

I. UM MUNDO EM DESORDEM

Muitas vezes se ouve falar de personalidades históricas e de marcantes figuras da ficção; de grandes feitos do homem e de lendas a respeito das criações de entidades sobre-humanas; de heróis que lutaram por uma nação e daqueles que enfrentaram criaturas fantasiosas; de acontecimentos que mudaram o mundo e de mitos que propagaram determinadas ideologias... tudo isto se entrecruza no sentido em que factos e acontecimentos são dispostos e relacionados entre si, resultando numa nova ordem para o mundo que permite interpretações diversas desses mesmos factos e acontecimentos como elementos que se tornam partes constituintes de uma história.

Em nota introdutória, é importante proceder-se à distinção entre dois termos que surgem na língua portuguesa como substantivos que designam conceitos diferentes: “estória” e “história”. O primeiro provém da Idade Média, inicialmente não se separando do significado de «história», mas tendo mais tarde sido proposto enquanto designação para a narrativa popular. Desse modo, estabeleceu-se uma distinção idêntica à que existe no inglês entre «*story*» (uma narração curta) e «*history*» (um conjunto de acontecimentos factuais mais complexo). Contudo, o termo foi caindo em desuso, uma vez que se considerou óbvia a distinção entre a dupla aceção de história: ora enquanto definição da ciência humana que se preocupa por estudar e analisar factos passados, ora enquanto referência à narrativa factual ou de ficção.

A História universal e as histórias demonstram ter um importante papel na construção de uma cultura, das relações interpessoais e, no geral, da vida em sociedade, servindo a função de representar ações e experiências humanas. Vivamente pertinente desde o início dos tempos, a narrativa encontra-se, hoje em dia, presente em praticamente todos os domínios do conhecimento, e até mesmo, sem ir muito longe, nos próprios indivíduos. Cada indivíduo é detentor de uma história pessoal, de um percurso aliado à sua própria experiência humana e isso constitui a rampa de lançamento para a proposta que motivou o tema a dissertar no presente estudo: a demarcação da posição do indivíduo como figura central da narrativa, considerando que cada história individual oferece um contributo para a comunidade e que, desse modo, se estabelecem, transmitem e regulam os valores morais. O objetivo deste estudo

consiste essencialmente em compreender de que forma as estruturas narrativas permitem lançar um novo olhar sobre o mundo e os acontecimentos, influenciando o modo como se produzem juízos de valor acerca dos mesmos. Enfim, tratar-se-á, na generalidade, de propor como a moral eclode na narrativa.

Proceder-se-á a uma análise focada em acompanhar a evolução do homem na civilização de acordo com modo como este se relaciona com a narrativa e dela se serve para mudar o mundo. A propósito deste facto, dar-se-á especial atenção ao conceito de narrativas canónicas e aos elementos recorrentes que se conservaram na tradição, permanecendo no núcleo das estruturas narrativas. Diversos estudos de épocas diferentes debruçaram-se sobre esta matéria, todos eles partilhando a postulação antropocêntrica que define um “herói” como elemento central em torno do qual toda um emaranhado de acontecimentos se desenvolve. Para este estudo foram seleccionados três em particular: do lado europeu, o trabalho fundamental que Vladimir Propp desenvolveu acerca da estrutura do conto maravilhoso russo em *Morfologia do Conto* (1928); já do lado americano, seleccionou-se a obra *The Hero with a Thousand Faces* (1959) de Joseph Campbell, que faz uma análise dos elementos presentes na narrativa mítica e na religião, e, tendo sido fortemente influenciada por este último a propósito da jornada do herói mítico, a obra *The Writer’s Journey: Mythic Structure for Writers* (2007) de Christopher Vogler, onde é proposto um esquema cíclico designado como *The Hero’s Journey (Jornada do Herói)* para análise e divisão da aventura descrita pelo herói contemporâneo, nomeadamente a respeito do argumento de cinema.

É com base na multifuncionalidade do arquétipo do *herói*, conforme ele é utilizado no universo narrativo, que será conduzido o estudo aqui proposto, contemplando-o sobretudo a par do padrão de Vogler devido à sua estrutura simplificada de um percurso que é amplamente explorado na cultura contemporânea, quer pela indústria cinematográfica, quer pela literatura, pelos videojogos, ou pela diversidade de plataformas digitais.

O objetivo final da temática aqui proposta será, portanto, encontrar na narrativa potencialidades para transformar as convenções do humano, na busca de uma resolução para o caos causado pelo domínio das divergências e dicotomias sociais.

I.1. Contextualização da *Jornada do Herói*

No prefácio de *The Hero's Journey: Mythic Structure for Writers*, Christopher Vogler deixa claro que a *Jornada do Herói* não constitui para o ato de contar histórias uma fórmula, mas sim um esquema formal que delineia a estrutura narrativa convencional em torno de numa personagem central: o herói (Vogler, 2007: XVI).

De acordo com o *Dicionário de Narratologia* de Carlos Reis e Ana Cristina M. Lopes, o linguista W. Labov definiu genericamente a narrativa como «um método de recapitulação da experiência passada que consiste em fazer corresponder a uma sequência de eventos (supostamente) reais uma sequência idêntica de proposições verbais» (Reis e Lopes, 1991: 271). O esquema da *Jornada do Herói*, estando adaptado à estrutura em três atos conforme definida por Aristóteles na obra *Poética*, torna-se aplicável a toda a ação onde haja uma clara identificação de princípio, meio e fim. Deste modo, ele corresponde a uma sequência isolada de eventos centrados num protagonista, que é esquematizada desde a instauração de um determinado conflito até à respetiva resolução. Por sua vez, o princípio que orienta o percurso intermédio (a intriga) é que este se revela um processo transformador para aquele que o percorre.

O teórico Joseph Campbell descreve a figura do herói como «homem ou mulher capaz de combater, no seu contexto pessoal, local ou histórico, a favor das formas genericamente válidas e normalmente humanas (...), devolvendo-no-las, transfigurado, e capaz de nos transmitir a lição de vida renovada» (Campbell, 2004: 18). É ele quem propõe um padrão universal para analisar a estrutura da narrativa mítica e respetivas imagens arquetípicas, que vem a designar de *monomito*, delineando nele uma sequência de dezassete estágios que se distribuem por três segmentos: *Partida/Separação*, *Iniciação* e *Regresso*. O mesmo padrão veio a ser sintetizado por Vogler no início dos anos 90, quando este foi convidado para trabalhar como Consultor de Enredo¹ para a Disney, com o objetivo de facultar aos argumentistas um guia para a elaboração de narrativas mais aliciantes, após a verificação de um período de fraca receção dos filmes da produtora. O documento, que acabou por ser aprofundado e publicado em forma de livro, resulta numa redução do *monomito* a um total de doze estágios.

¹ Tradução livre do inglês “Story Consultant”.

Uma vez que no presente estudo se selecionou o esquema de Vogler para contemplar a estruturação da aventura do *herói*, antes de mais compete identificar os seus doze estágios constitutivos e o significado que cada um tem para o arquétipo².

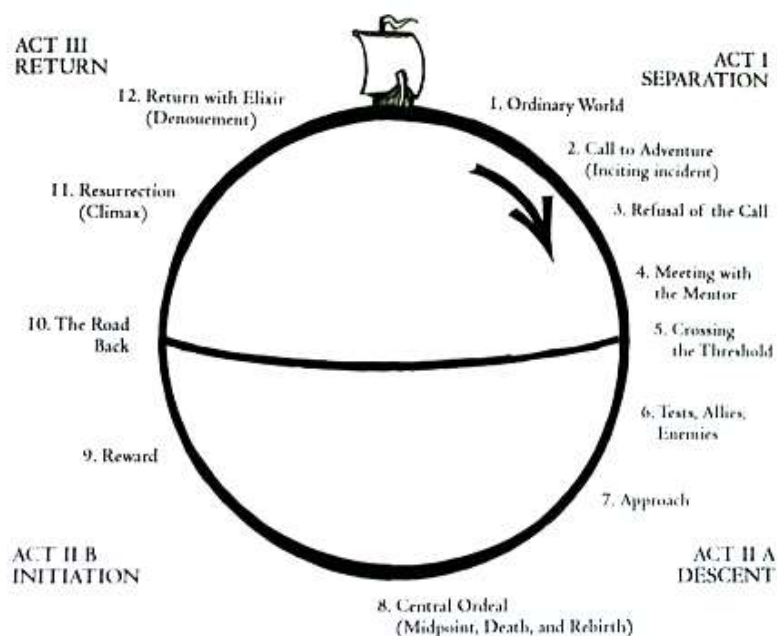


Figura 1: “*The Hero’s Journey (A Jornada do Herói)*”, segundo o modelo proposto por Christopher Vogler.

O primeiro ato da *Jornada do Herói* arranca com o **Mundo Comum**³, o estágio inicial onde o *herói* é apresentado na familiaridade do meio ao qual está minimamente acostumado. Segue-se um acontecimento que coloca em risco o seu destino, criando um conflito, seja ele interno ou externo, que apela a uma resolução; este estágio recebe o nome de **Invocação para a Aventura**, correspondendo à apresentação da intriga. Regra geral apanhado de surpresa, o *herói*, revelando-se o “eleito” para a resolução do conflito emergente, revela não ter preparação para assumir a responsabilidade que lhe é colocada em mãos e procede à **Recusa da Invocação**, ou em alternativa algum tipo de interdição atravessa-se no seu caminho. Para ultrapassar esta fase de negação, o *herói* necessita de um elemento adjuvante que o prepare para entrar no “campo de batalha”.

² A síntese aqui elaborada tem por base uma leitura do capítulo “Book Two: Stages of the Journey” (pp. 83-288) da já mencionada obra de Vogler.

³ Recorre-se aqui a uma terminologia baseada numa tradução livre do inglês (consultar termos originais no esquema da Figura 1).

No estágio ***Encontro com o Mentor*** é comum ser introduzida uma personagem cuja função será transmitir o conhecimento, uma arma, ou um determinado poder necessários ao *herói* para progredir na jornada. Depois disto, ele estará finalmente pronto para dar início à fase de resolução do conflito e ultrapassar o limite que separa o *Mundo Comum* de um *Mundo Especial* desconhecido. Vogler chama-lhe ***Travessia do Primeiro Limiar***.

A jornada entra no segundo ato, reservando para o *herói* uma das suas primeiras grandes tarefas. No estágio ***Testes, Aliados e Inimigos*** ele não só deverá conhecer-se a si mesmo e aperfeiçoar as suas habilidades, como também conhecer aqueles que o rodeiam e escolher em que deve confiar. Após concluir todos os testes, estará pronto para partir em busca do território do agressor. O *herói* atravessará um segundo limiar em ***Aproximação da Caverna Secreta***. Ao aproximar-se do local onde se encontra escondido o “tesouro” que ele procura, deverá avaliar quais as condições necessárias para entrar e alcançá-lo com sucesso. Segue-se o estágio que define o ponto central da jornada: a ***Provação***. O *herói* tentará algo arriscado para o qual eventualmente não se encontrava ainda preparado, ou faz algum tipo de descoberta inesperada. Ainda dominado pela incerteza, acaba por ser posto à prova e confrontado com sentimentos que quase o fazem desistir da sua aventura. De acordo com Vogler trata-se, num sentido metafórico, de um breve encontro com a morte, uma fase onde o *herói* deve aprender que para vencer obstáculos externos é fundamental saber vencer os conflitos que existem dentro de si. Tudo parece estar perdido até ele se deparar com uma ***Recompensa***, seja esta um objeto especial, um novo caminho, ou uma reconciliação, trazendo assim uma nova esperança ao *herói*.

Após ter sido recompensado, a ação prossegue para o terceiro ato, onde o *herói* é ameaçado por forças que se sentem frustradas pela sua persistência, porém, mostrando-se determinado a concluir a tarefa da qual foi encarregado, segue através do ***Caminho de Retorno***. A jornada atinge o seu pico quando o *herói* é intercetado pelas forças adversas, ou pelo agressor, dando-se um derradeiro confronto entre ambos. Este é o estágio de ***Ressurreição***, no qual caberá ao *herói* aplicar tudo o que aprendeu até então, de modo a conseguir vencer, uma última vez, a morte. Só depois de derrubar o seu oponente e resgatar o tesouro poderá finalmente regressar a casa. No estágio final,

Regresso com o Elixir, restará ao *herói* demonstrar a todos aqueles que o conhecem o que este longo percurso lhe ensinou, assim como restituir a harmonia ao lugar de onde partiu.

II. AS NARRATIVAS CANÓNICAS E O SEU LEGADO CULTURAL

O esquema da *Jornada do Herói* incorpora a matriz narrativa legitimada pelo *mythos* aristotélico: a definição de uma sequência de acontecimentos interligados em torno de uma ação central. Essa ação é encarada de forma teleológica, tendo em conta que todos os acontecimentos estão organizados de modo a orientá-la para uma finalidade, constituída como a sua resolução. Este protótipo de organização narrativa consagra um modelo canónico, como afirma João Maria Mendes, que se traduz numa estrutura tripartida iniciada por uma situação de estabilidade, seguindo-se a irrupção de um desequilíbrio que, por sua vez, apela a um conjunto de peripécias focadas na restituição da harmonia. A sua forma mais genérica será representada pelo formato sequencial: «apresentação de um conjunto de personagens do qual se destaca uma, incidente ou problema com que a personagem principal se depara e que passa a ter de enfrentar e resolver, luta da personagem principal para o resolver enfrentando obstáculos interiores, interpessoais ou exteriores, resolução, com ou sem êxito, do problema que gerou a ação» (Mendes, 2001: 352).

A questão que é colocada, dada a invariabilidade estrutural da matriz de base, vai de encontro ao facto de como surge uma tão larga diversidade de histórias cuja análise vai sempre recuperar o infalível modelo canónico. Deixando claro que não é seu o papel de oferecer uma resposta a esta questão, Propp também é um dos que a coloca, em relação aos contos de fadas, e apesar de afirmar que as conclusões lógicas devem ficar nas mãos de um historiador (Propp, 1978: 106), não deixa de sugerir que a referência a uma possível “fonte comum” da qual os contos derivam possa ser – mas não exclusivamente – de origem geográfica, psicológica, ou partir do próprio quotidiano. E mesmo vindo posteriormente a rebater todas estas hipóteses devido às suas limitações (ela adianta que nenhuma delas justifica plausivelmente a diversidade de géneros narrativos), Propp acaba por se fixar na última, notando que, em certa medida, se verifica uma transferência dos hábitos do quotidiano para os contos. A sua reflexão dá conta que os contos apresentam traços óbvios tanto de determinados modos de vida arcaicos, como de religiões extintas, e que as formas religiosas encontradas são sempre precedentes à respetiva utilização para fins ficcionais. Esta observação alerta para a

importância que a religião tem não só para a História universal, como também para as próprias histórias de ficção que dela herdam um importante legado cultural.

Uma mecânica semelhante é encontrada por Campbell entre os conteúdos da narrativa mítica e os sonhos, afirmando o teórico que «o sonho é o mito personalizado e o mito o sonho despersonalizado» (Campbell, 1949; 2004: 18). A psicanálise encarregou-se de aprofundar as investigações no campo das manifestações oníricas, entendendo que elas têm origem nos desejos e pensamentos reprimidos no inconsciente humano, e a partir daí, enquanto investigador no ramo da mitologia, a conclusão a que Campbell chega é que existe uma certa simbologia produzida de forma espontânea pelo humano a propósito dos rituais próprios do cotidiano e do seu desenvolvimento, cujas imagens são «tão [necessárias] à psique que se não forem alimentadas externamente, através do mito e do ritual, elas terão que ser novamente anunciadas, por via do sonho, a partir de dentro» (Campbell, 1949; 2004: 11). A simbologia que o mito transmite parece assim satisfazer as necessidades de identificação com um modelo de vida capaz de fornecer as diretrizes necessárias aos sucessivos processos humanos de transição.

Essa questão encontra-se refletida na estrutura representada pelo convencional modelo canônico da narrativa, o qual replica o próprio ciclo biológico, como sublinha o teórico de cinema Syd Field: «Nascimento? Vida? Morte? Não são eles princípio, meio e fim?» (Field, 1982: 29). Mediante uma análise desta natureza, entende-se que esse modelo convoca aquilo que Robert McKee foi apelidar de «experiência humana de valor universal» (McKee, 1997: 4), uma aventura transcendental contemplativa do percurso épico em circunstâncias extraordinárias da figura que representa o indivíduo comum.

O mito e a religião, tratando-se, como se viu, de dois campos que amplificam a aventura humana serão abordados neste capítulo com o intuito de identificar através dos mesmos a emergência e emancipação da figura do *herói*, a sua contribuição a nível cultural e a sua relevância para a contemporaneidade.

II.1. O Mito e a Emancipação do *Herói*

Numa tentativa de compreender a lógica do mundo, desde cedo o homem se preocupou por atribuir um significado aos fenómenos naturais, demonstrando um notável interesse por questionar tanto o sentido da sua existência como a origem do universo e de tudo o que nele se encontra. «A mitologia e o rito sempre tiveram a função primária de fornecer os símbolos que conduzem o espírito humano em frente, em oposição às constantes fantasias humanas que tendencialmente o retêm» (Campbell, 1949; 2004: 10), diz Campbell, entendendo que são as concepções tradicionais de uma organização do mundo que permitem o progresso humano, libertando os indivíduos de um estado natural de infantilidade configurado pelos instintos básicos que se manifestam no inconsciente. Para melhor explicar tal facto, o autor recorre à obra *The Eternal Ones of the Dream* (1945) de Geza Koheim, de onde cita o exemplo dos indígenas australianos que consideravam o rito de circuncisão masculina um ato iniciático inerente à puberdade. Eles acreditavam que a circuncisão permitia ao menino ser “separado” da mãe, garantindo assim a sua entrada na vida adulta. Para o prepararem, antes do ato os pais contavam ao menino que uma mítica serpente aguardava sedenta por atacá-lo caso ele não aderisse ao rito. Ora, isto revela uma recorrência a referências simbólicas, neste caso à utilização de uma figura mitológica personificada sob uma forma familiar (na Austrália é comum encontrar diversas espécies de serpentes consideradas letais), aparentemente temida, com o propósito de despontar, por um lado, um sentimento de receio pela exclusão, por outro, uma noção de respeito pela tradição. Com isso, o menino indígena aprenderia a valorizar a ideologia dos seus semelhantes, reconhecendo a importância do processo de amadurecimento que lhe fora incutido.

Uma busca de sentido parece ser desvendada quando o humano se dá conta das potencialidades da narrativa para «criar um investimento significativo por sobre os fenómenos» (Babo, 2017: 73-74), conforme afirma a professora Maria Augusta Babo. A operação do real por via do simbólico constrói um sentido através da articulação levada a cabo pela máquina narrativa, assegurando-se assim diversos tipos de funções.

No prefácio da edição portuguesa de *Morfologia do Conto*, o professor Adriano Duarte Rodrigues identifica três diferentes funções antropológicas asseguradas pela

narrativa: funções cosmogónicas, institucionais e criativas⁴. A função cosmogónica, evidente nos clássicos mitos da criação, une-se ao facto existir uma preocupação por descrever a origem do mundo com base na evocação de figuras dotadas de capacidades extraordinárias que ultrapassam as limitações do humano sob a pretensão de justificar a manifestação dos fenómenos naturais. Isto traduz-se como reflexo de uma antropomorfização da natureza, dado o facto de a cada elemento natural do cosmos ser atribuída uma entidade sobrenatural com claras semelhanças humanas – geralmente na forma de deus ou titã.

A função institucional está relacionada com uma apropriação concreta do mundo e da vinculação cultural do humano, envolvendo especialmente o campo das relações e o domínio da técnica. De um modo geral, esta função designa, por um lado, a conjugação de conceitos antagónicos no âmbito das relações humanas que configuram conflitos constitutivos de um autêntico desafio das leis naturais, como é o caso do mito de Édipo. Ao mesmo tempo, esta função identifica também a evolução da técnica e a introdução de novos instrumentos que incitam o progresso da humanidade.

Por fim, a função criativa diz respeito aos incentivos gerados para que o homem procure novas formas de se “reinventar” a si mesmo e ao mundo que o rodeia através da constante atualização das suas metas e ambições.

Após enunciação destas três funções, o professor Rodrigues conclui que «o mito [se torna] assim uma palavra do poder carregada de ambivalência, uma espécie de dialética entre a conservação e a inovação, o instituído e o instituinte, o inato e o adquirido»⁵. Isto é refletido no facto de as narrativas míticas demonstrarem uma certa autoridade que impõe um modelo de regulação do comportamento e do pensamento do humano na vida em sociedade. A mensagem da narrativa mítica é interpretada por João Maria Mendes como transmissora de «experiências que obrigam ao respeito de interditos, à limitação da liberdade de pensar, escolher e agir, ou que envolvem

⁴ Adriano Duarte Rodrigues, “*Prefácio à Edição Portuguesa*” in Vladimir Propp, *Morfologia do Conto*. Lisboa: Vega Universidade, 1978, p. 21.

⁵ Adriano Duarte Rodrigues, “*Prefácio à Edição Portuguesa*” in Vladimir Propp, *Morfologia do Conto*. Lisboa: Vega Universidade, 1978, p. 23.

consequências penosas para os actantes que não mostram disponibilidade para acatar a justiça, ou justiça, desses interditos» (Mendes, 2001: 163). Neste sentido, e regressando ao exemplo dos indígenas australianos, a narrativa mítica parece operar ao mesmo nível que o *superego* na estrutura psíquica conforme definida por Freud. Já o arquétipo do *herói* que nela emerge corresponderá, por sua vez, ao *ego*, uma vez que este se destaca como mediador da função narrativa ao assumir os efeitos das ações levadas a cabo.

Campbell revela que a sua identificação de arquétipos na estrutura narrativa do mito foi inspirada pelos estudos de C.G. Jung a respeito dos sonhos, frisando, porém, que existe uma notável diferença entre os elementos que constituem o universo onírico e aqueles que são encontrados na mitologia: «no sonho, as formas são modificadas pelas perturbações peculiares do indivíduo, enquanto no mito os problemas e suas soluções são tidos como diretamente válidos para toda a humanidade» (Campbell, 1949; 2004: 18). Não restam dúvidas de que o sonho é individual e o mito abrange a coletividade, mas tanto um como o outro desencadeiam operações psíquicas do simbólico ao mesmo nível. Para Jung, os inconscientes individuais são fundados numa camada psíquica onde residem as imagens universais comuns a todos os seres humanos: o inconsciente coletivo. É a essas imagens que ele apelida de arquétipos, cuja noção, segundo adianta o psiquiatra, se torna mais clara se for relacionada à narrativa popular, como é precisamente o caso do mito e do conto de fadas. No seguimento desta conclusão, Jung determina que «o homem primitivo não se interessa pelas explicações objetivas do óbvio, mas, por outro lado, (...) a sua alma inconsciente é impelida irresistivelmente a assimilar toda a experiência externa sensorial a acontecimentos anímicos» (Jung, 1969; 2002: 17/18). A personificação dos fenómenos naturais revela, assim, ser sintoma de uma concepção antropocêntrica do mundo, característica do mito, atribuindo ao humano uma centralidade enquanto figura representativa de todas as manifestações esotéricas, o que leva Jung a ressaltar que «para o primitivo não basta ver o Sol nascer e declinar; esta observação exterior deve corresponder – para ele – a um acontecimento anímico, isto é, o Sol deve representar na sua trajetória o destino de um deus ou herói que, no fundo, habita unicamente a alma do homem» (ibid.). Esta noção arcaica de destacamento da figura humana funda precisamente o princípio que

está na base do conceito do *herói* e que é recuperado pelos esquemas apresentados por Propp, Campbell e Vogler.

Tanto o desenvolvimento da ação como a definição dos restantes agentes que integram a narrativa são considerados em função do arquétipo do *herói*. Propp chega a identificar sete diferentes *dramatis personae* na estrutura do conto maravilhoso: ao *herói* juntam-se o *agressor*, o *doador*, o *auxiliar*, a *princesa* (e o *seu pai*, que é considerado em conjunto), o *mandatário* e o *falso-herói*. Da mesma forma, também Vogler cataloga aqueles que são para si os arquétipos fundamentais encontrados na *Jornada do Herói*: para além do *herói*, ele distingue o *mentor*, o *guardião do limiar*, o *mensageiro*, o *metamorfo*, a *sombra*, o *aliado* e o *trapaceiro*. Apesar das ligeiras diferenças encontradas entre um modelo e o outro, as quais se devem ao facto de cada um dos esquemas se fixar em *corpus* diferentes, a definição do *herói* permanece uma constante ao redor da qual se tecem os restantes elementos narrativos, sendo a função de cada um dos restantes agentes determinada a partir da maneira como eles influenciam o trajeto do primeiro. Esses agentes são representados através de formas ora reconhecidas internacionalmente, ora nacionais, regionais, ou alusivas a algumas categorias sociais, como alerta Propp (1928; 1978: 139), o que faz com que a sua recorrência estabeleça um certo cânone cultural. Por meio dos princípios sociais inerentes a cada cultura, o mito, tal como foi esclarecido anteriormente, assume o propósito de libertar o humano do seu estatuto “imaturo” natural e prepará-lo, mediante a satisfação das funções narrativas enunciadas pelo professor Rodrigues, para a integração na sociedade. Tendo em conta essa noção, Campbell destaca que a trajetória padrão da aventura mítica se define como uma «amplificação da fórmula representada nos ritos de passagem: separação-iniciação-regresso» (Campbell, 1949; 2004: 28), implicando uma transformação para o herói que resulta dos ensinamentos e/ou das capacidades adquiridas ao longo da sua aventura.

Ora, se o mito é, de acordo com Aristóteles, uma imitação de ações, e o *herói* figura central, fruto de uma conceção antropocêntrica da narrativa (Reis e Lopes, 1991: 193-194), a transmissão dos ensinamentos para o humano revela-se dependente de uma identificação com essa figura, tal como acontece no ritual sagrado: «para a vivência

da transformação (...) é importante a identificação com o deus ou herói que se transforma durante [o mesmo]» (Jung, 1969; 2002: 132).

As práticas ritualistas e o culto são indissociáveis do conceito de crença, que por sua vez se encontra na gênese da religião. A narrativa religiosa demonstra ter características semelhantes às do mito, nomeadamente no âmbito da busca de uma fundamentação antropocêntrica para os fenómenos de difícil compreensão, assim como na difusão de uma doutrina. Com base nestas características, proceder-se-á a uma análise que permita identificar o carácter heroico da divindade e os processos que fundam a crença religiosa.

II.2. A Narrativa Religiosa e a Crença

Nas principais religiões que se difundiram tanto no mundo ocidental como no Oriente é possível encontrar figuras que satisfazem o arquétipo do *herói* tal como ele foi já aqui definido. Trata-se, neste caso específico, da representação de um homem portador de um qualquer vínculo espiritual que lhe impõe a tarefa de trazer, por via de uma provação extraordinária, esperança à humanidade e assim consagrar-se como divindade. Aquilo de que Campbell se apercebe é que, tanto na narrativa popular como nas representações religiosas, a trajetória do *herói* e os elementos nela condensados permanecem estruturalmente invariáveis: «Os contos populares representam a ação heroica como física; as grandes religiões mostram-na como moral; seja como for, serão sempre encontradas variações impressionantemente mínimas na morfologia da aventura, nos papeis das personagens envolvidas [e] nas vitórias ganhas» (Campbell, 1949; 2004: 35). Tal como acontece com a demanda do *herói* dos contos de fadas ou com a jornada épica do herói clássico que protagoniza a narrativa mítica, os traços que delimitam a aventura canónica podem também ser detetados na viagem de Buddha, no êxodo de Moisés e na paixão de Cristo, entre várias outras figuras universais que poderiam ser citadas. O modelo arquetípico da experiência humana de valor universal parece, portanto, servir como matriz para a sedimentação da crença.

O filósofo Charles Sanders Peirce fornece a seguinte definição: «A dúvida é um estado de desconforto e insatisfação do qual lutamos para nos libertar e passar ao

estado de crença; enquanto este último é um estado calmo e satisfatório que não desejamos evitar, ou alterar por uma crença noutra coisa qualquer» (Peirce, 1887). É a partir de um estado de desconhecimento total do mundo e dos seus fenómenos que os crentes vão encontrar na religião e, por extensão, nas narrativas religiosas um sentido para a vida, porque nelas se deparam com uma série de doutrinas que os estimulam a viver seguindo as pegadas de uma figura histórica. A crença é então consumada por vinculação com a palavra divina e a doutrina que ela expressa nos textos sagrados, requerendo a aceitação do seu valor de verdade.

Olhando ao caso específico do Cristianismo, o valor de verdade estabelecido para com os fiéis é configurado pela comprovação das ações narradas em conjunto com a garantia da palavra de Deus, que ocupa o lugar de narrador, como interpreta João Maria Mendes: «por um lado é [a multifuncionalidade da ação divina] que é descrita (...), por outro lado, essa ação é “verdadeira” e corresponde ao que está narrado, porque é a própria divindade que nelas fala, conforme o que foi diversamente testemunhado» (Mendes, 2001: 159). Para os fiéis, é a palavra de Deus – porque Ele assim o diz, Ele assim o quer –, que determina a verdade absoluta dos factos narrados e, portanto, de acordo com a definição de Peirce, a crença oferece-lhes o conforto de uma entidade espiritual que é onnipresente e complacente em suprimir toda e qualquer dúvida perante a estranheza do desconhecido.

A fonte que perpetuou estas narrativas através da escrita, como é sabido da tradição, não corresponde, no entanto, àquele que nelas assumidamente toma a palavra, pois o conhecimento geral aponta que a Bíblia terá sido redigida por uma série de evangelistas por via de inspiração divina. A proposta de pensar estes textos numa relação de proximidade com o discurso de autoridade sobre o real e indutor de comportamentos, que também se manifesta na narrativa mítica, permitirá uma análise do seu valor pragmático.

Na sua unidade espiritual, ausente de uma manifestação corpórea, é tido como facto que Deus terá ditado as suas palavras aos evangelistas para que estes as transcrevessem em seu lugar. Mediante esta espécie de “posseção”, consolidou-se aquela que é considerada a prova mais genuína de difusão da palavra do Senhor. No início do século XX, o movimento Surrealista inaugurou uma técnica artística que se

insere dentro de um modelo muito semelhante: a Escrita Automática. Liderado pelo poeta e crítico francês André Breton, o Surrealismo apresenta vestígios de influência das teorias psicanalíticas de Freud, nomeadamente no que toca à questão de imposição do automatismo psíquico como tendência artística. No caso da Escrita Automática, apela-se à produção de conteúdo escrito mediante um alheamento do pensamento e ideias conscientes, permitindo ao artista ter livre acesso aos conteúdos do inconsciente sem qualquer tipo de imputação ou limitação externa, idêntico ao que acontece nos sonhos.

Num quadro de comparação, a inspiração divina que a tradição cristã estipula ter sido recebida pelos evangelistas bíblicos representa um domínio desse subconsciente pela própria ideia de que uma coisa se assume tão mais próxima da realidade quanto maior for a crença nela depositada. Mas existe um contrato de verificação estabelecido pelas grandes figuras presentes nas narrativas religiosas que está sobretudo associado ao carácter proclamatório do discurso nelas presente: a divindade manifesta-se, presentifica-se e transmite a sua doutrina através desse discurso, sendo que as ações que ele induz o transfiguram em atos performativos levados a cabo pelos devotos. Evidentemente, essa qualidade resulta numa dificuldade de categorização da narrativa religiosa enquanto narrativa de realidade ou de ficção, gerando uma aporia que apela à definição de narrativa de “fronteira”. Deste modo, a narrativa religiosa é situada entre as duas vertentes, tendo em conta o princípio de que «narram factos a que o senso comum chama “factos reais” (...) [estando], por via da garantia de verdade oferecida pela divindade aos factos sobrenaturais também narrados, dispensados da confirmação do valor de “verdade” (...). O valor de “verdade”, a verificação dos evangelhos canónicos, fundadores de uma fé, funda-se precisamente nessa mesma fé» (Mendes, 2001: 162). Como foi dito anteriormente, o princípio que trata o valor de verdade dos factos baseia-se na própria crença que nesses mesmos factos é depositada. Assim sendo, as narrativas religiosas combinam factual e ficção, na medida em que ao mesmo tempo que são narrados acontecimentos sobrenaturais, eles são atestados e comprovados pela palavra divina que nelas se evoca.

III. DIALÉTICA ENTRE O REAL E A FICÇÃO

O trabalho de Freud publicado em *A Interpretação dos Sonhos* (1900) permite uma breve analogia com o estudo das formas presentes na narrativa, denotando-se um tipo de análise semelhante entre os processos oníricos de condensação, deslocamento, dramatização e elaboração secundária, a respeito das deformações das imagens originais dos sonhos, e os princípios que Propp identifica relativamente às modificações morfológicas que se dão no conto, tal como o professor Adriano Duarte Rodrigues afirma⁶.

Assim como é teorizado na reflexão freudiana, também Propp verifica que «existem certos estágios transitórios do padrão do quotidiano para os contos e esse padrão encontra-se indiretamente refletido nos mesmos» (Propp, 1928; 1978: 106), atentando às formas que os contos absorvem e que, segundo ele, provêm de religiões arcaicas que se extinguiram com o passar do tempo. Posto isto, é citado o exemplo concreto dos meios de transporte utilizados pelas personagens, cuja origem aponta para diversas crenças pertencentes a grupos sociais específicos acerca do modo como os mortos eram levados do mundo, o que conduz à caracterização da função “viagem” como representativa do transporte das almas no Além. Este facto traduz o modo como a inspiração recebida pela narrativa de ficção a partir da tradição se aplica tanto aos seus elementos constitutivos como à operação de conferição de sentido. Mas é igualmente provado que a narrativa reflete sempre algo para o real, na medida em que permite uma interpretação do mundo que ela própria fabrica.

De modo a constituírem bases para a ação, as narrativas devem ser pragmáticas, segundo aponta João Maria Mendes, e não racionais. Portanto, enquanto instrumento destinado a organizar a experiência, a sua função não deve passar pelo retrato racional daquilo que é a realidade, mas sim produzir elas mesmas uma realidade, um mundo que se organiza em função da ação. Quer isto dizer que, na narrativa, os elementos e as

⁶ Adriano Duarte Rodrigues, “Prefácio à Edição Portuguesa” in Vladimir Propp, *Morfologia do Conto*. Lisboa: Vega Universidade, 1978, p.25.

ações não são articulados de acordo com aquilo que na realidade *faz sentido*, mas sim de modo a *criar sentido*; um sentido narrativo.

É com recurso a esta noção de pragmatismo narrativo que se gera e impulsiona a intriga concebida numa realidade apropriada, num mundo constituído em torno do *herói*. Tal visão é posteriormente transferida para o mundo real, é-lhe devolvida, mas, desta feita, transformada. O acontecimento isolado, contingente, ganha um significado aliado a um sentido ao atravessar a máquina narrativa e isso possibilita uma leitura e interpretação do mesmo baseada no simbólico que pela narrativa é fabricado.

Atentando a uma tal evidência, este capítulo terá duas funções: a primeira resumir-se-á ao entendimento do modo como as personagens da narrativa, a estrutura da ação e os restantes elementos que nela se encontram surgem, não ao acaso, mas intimamente ligados entre si, baseando-se em factos e elementos diversos que são distribuídos e conjugados para dar lugar à organização pragmática de um universo que visa obedecer a uma perspetiva teleológica. Em segundo lugar, tratar-se-á de analisar um caso específico (mas não exclusivo) no qual se comprova o poder da narrativa de ficção, em determinadas circunstâncias utilizada como “arma” de influência e manipulação sobre a realidade.

III.1. Os Moldes da Tradição

No segundo volume da obra *Tempo e Narrativa* (1984), Paul Ricoeur procede ao confronto do esquema formal de Propp com o seu concorrente, o modelo lógico proposto por Claude Bremond. Em vez de se preocupar com uma sequência de ações fechada, Bremond substitui esta por uma noção de distribuição de papéis cuja nomenclatura «equivale a elaborar o quadro paradigmático dos postos principais suscetíveis de serem assumidos por qualquer personagem da narrativa» (Ricoeur, 1984; 1995: 74). A contestação que Bremond faz ao esquema de Propp vai precisamente ao encontro do facto de, na noção de função, a ação ter primazia sobre a nomeação de um agente ou paciente. Se a função representa a definição de uma ação desligada das personagens que as concretizam, empurrando inevitavelmente a sequência narrativa através de um único caminho, a noção de papel vem compensar essa tendência,

atribuindo ações a sujeitos específicos. Tal modificação, como afirma Ricoeur, liberta a análise narrativa de uma intriga-tipo específica (no caso de Propp, a do conto maravilhoso) ao transferir o seu foco das ações para as personagens que as executam e que por elas são afetadas.

Mas a grande questão que interessa a Ricoeur a partir da análise deste modelo lógico é a da sua incidência sobre a intriga e respetiva temporalidade. Para ele, o caráter teleológico da noção de intriga constitui um arquétipo cultural que define a passagem de uma lógica da ação para uma lógica da narrativa, o salto do “fazer” para o “contar”, ao recuperar os esquemas narrativos arcaicos que se encontram configurados na própria cultura dos povos, isto é, na tradição.

Essa herança é manifestada na narrativa desde o modo como a intriga se tece e desenvolve, à definição dos papéis das personagens: viu-se no capítulo II como o padrão arquitetónico do *monomito* de Campbell distingue a sequência de ações e reúne os elementos tipicamente presentes nas grandes narrativas míticas, da mesma forma que o estudo morfológico de Propp se cinge à análise do conto maravilhoso e do folclore russo. Já Vogler recupera o padrão de Campbell na sua *Jornada do Herói*, adaptando a jornada do herói mítico à jornada do *herói* da narrativa cinematográfica. Uma união indissociável entre os esquemas tradicionais e as narrativas contemporâneas torna-se, deste modo, clara evidência.

Mas para um melhor entendimento de tal herança estrutural, pode começar-se por atentar a uma análise de Umberto Eco que revela a presença de uma mecânica inerente aos romances de James Bond, escritos pelo britânico Ian Fleming. No artigo *James Bond: une combinatoire narrative*, publicado no número 8 da revista *Communications* (1966), Eco afirma que para conceber as narrativas do célebre agente secreto, Fleming recupera, na base da sua mecânica, a chave universal de elementos arquetípicos constante nos contos de fadas. Desta feita, distingue-se uma alusão ao nível do papel das personagens principais de Fleming, de acordo com moldes sugeridos pelo modelo lógico de Bremond, que permite traçar diversas correspondências entre estas e os principais elementos dos contos de fadas: a personagem M seria o *rei* (*mandatário*, para Propp), James Bond seria o *cavaleiro* (o *herói*) a quem o *rei* encomenda uma missão, o vilão seria o *dragão* (*agressor*), as mulheres que se tornam

interesses amorosos de Bond seriam, cada uma delas, a *dama (princesa)* em apuros (refém do vilão), e por aí em diante.

A principal recorrência de Fleming na definição das personagens dos seus romances assenta sobretudo na busca de uma dicotomia de valores por meio de papéis contrastantes, uma vez que ele demonstra conceber uma visão do mundo como um território de forças opostas em constante conflito. Como Eco dá conta, «para personificar forças primitivas e universais, ele recorre aos clichês» (Eco, 1966: 92), portanto, Fleming estabelece nos seus romances um esquema narrativo que se funda nos padrões populares mais comuns e elementares, não concebendo nem defendendo, direta ou indiretamente, posições ideológicas, mas incorporando-as engenhosamente conforme elas se encontram fixadas no mundo, inalteradas. As questões raciais, políticas e sociais abordadas na obra de Fleming não são, assim, manifestações de qualquer tipo de extremismo assumido pelo autor, mas apenas traços de um cinismo, como apelida Eco, configurado pelo apego à realidade. Sob este pretexto, os romances que narram as aventuras de Bond assumem um caráter conservador inerente ao mito e aos contos de fadas.

A intriga, concentrando todos os papéis, representa assim um movimento que atravessa noções específicas da realidade e da tradição, conjugando-as numa ação fictícia que coloca essas noções ao serviço da lógica da narrativa. O conservadorismo resultante da aplicação dos valores e dicotomias presentes no mundo às personagens de ficção poderá ir ao encontro da hipótese alvitada por Ricoeur relativa ao recrutamento, pela práxis narrativa – isto é, pela ordenação da ação para um determinado fim –, de «predicados capazes de definir papéis narrativos em virtude da sua aptidão em fazer as estruturas do agir humano entrarem na dependência narrativa» (Ricoeur, 1984; 1995: 77). Por outras palavras, segundo esta hipótese, a ação narrativa incorporará ações humanas para as orientar e resolver no universo narrativo (a função institucional distinguida pelo professor Adriano Duarte Rodrigues).

Eco chega a referir que Fleming assume o caminho da fábula mediante o caráter irónico que demonstra no prefácio de *From Russia, With Love* (um dos volumes da saga de James Bond, publicado em 1957), ao revelar que as atrocidades narradas correspondem a nada mais do que a pura verdade. Tal afirmação apenas pode gerar

duas interpretações: ou é tomada como controversa, ou considerada satírica, e esse facto será revelador de um duplo destino subentendido na leitura da obra do autor: ora para aqueles que a levarão ao pé da letra, ora para os que saberão apreciar o seu sarcasmo. Até mesmo nesse campo as dicotomias parecem ser inevitáveis.

III.2. Estudo do Caso Mediático “A Guerra dos Mundos”

A data de 30 de outubro de 1938 ficou marcada na história dos Estados Unidos quando o então dramaturgo Orson Welles interrompeu a emissão da estação de rádio CBS para noticiar a ocorrência de uma invasão alienígena em plena cidade de Nova Iorque. A tensão criada por Welles foi tão impactante que levou a população norte-americana a acreditar que aquilo que estava a ser narrado era realmente verídico. Isto, aliado ao facto de muitos ouvintes terem perdido o início da emissão – que na verdade se tratava de um episódio do recorrente programa de Welles, *The Mercury Theater on Air* –, onde fora anunciado que durante aquela hora seria narrada uma versão adaptada da obra de ficção *A Guerra dos Mundos* (1898) de H.G. Wells, levou o país a entrar num estado de inquietação tal que deu origem a imediatas reações de alarme, desde um fluxo de chamadas efetuadas para a polícia, à atuação de grupos armados, levando até pessoas a cobrir as janelas das suas casas com tábuas de madeira como medida de proteção.

É de ter em consideração que foram vários os elementos que tornaram a situação narrada extremamente credível: Welles foi interrompendo repetidamente a emissão normal da estação de rádio, dividindo a voz entre o seu relato e a representação de um suposto cientista que reportara em primeira mão os sinais de invasão, foram utilizados efeitos sonoros para criar a sensação de proximidade ao acontecimento e alguns atores colaboraram emprestando as suas vozes para se fazer passar por supostas testemunhas. Mas aquilo sobre o qual compete concentrar no presente estudo é no modo como a narrativa foi artificialmente engendrada, ao ponto de vincular os ouvintes ao acontecimento narrado, assumindo um valor de verdade.

A obra original *A Guerra dos Mundos* é da autoria de H.G. Wells⁷ e foi publicada em 1898. A adaptação preparada por Welles para o seu programa de rádio transferiu o local original dos acontecimentos de Surrey, no Reino Unido, para Nova Iorque, onde a emissão decorreu, aproximando-a assim do seu público alvo: a população norte-americana. Também o formato da narrativa foi apropriado da prosa para o relato informativo, enaltecendo a sua credibilidade. O acontecimento disruptivo, que tanto Campbell como Vogler apelidam de *Call to Adventure (Invocação para a Aventura)*, revela-se quando a emissão é (supostamente) transferida para um repórter que confirma o impacto de um objeto metálico desconhecido no terreno de uma propriedade agrícola em Nova Jersey. Este acontecimento corresponde ao que Ricoeur designa de *mise-en-intrigue*, o nó-da-intriga, e refere em concreto o ponto (*punctum*) onde se define que se está verdadeiramente perante uma narrativa, que existe um conflito ostensivo, originário de uma situação de desequilíbrio no normal curso de ocorrências. Ora, o discurso de Welles, para quem evidentemente não tomou sentido no início da emissão que aquela se dedicaria à dramatização de uma obra de ficção, não teria apresentado nada fora do vulgar nos moldes do relato noticioso até ao momento em que se deu uma quebra acentuada de registo, apoiada pelo acontecimento disruptivo, ou marcante. Dir-se-á com a professora Maria Augusta Babo que «é o acontecimento marcante que fará de um relato uma narrativa, isto é, que permite uma mudança de registo com implicações estruturantes» (Babo, 2017: 77). A cativação dos potenciais ouvintes terá então começado aí, quando se dá conta de uma iminente ameaça tão próxima deles.

Os acontecimentos narrados subsequentemente revelaram o crescente pânico gerado em torno do objeto metálico, do qual se relatou que teriam saído criaturas alienígenas dispostas a levar a cabo uma invasão apocalíptica. Daí, até ao momento em que Welles encerrou a sua peça reiterando que a emissão se tratara de uma dramatização a propósito da véspera do Dia das Bruxas, durante quase uma hora de

⁷ Não confundir a coincidente semelhança do apelido do autor da obra com o do dramaturgo Orson Welles.

programa foi gerada uma onda de histeria coletiva entre a população norte-americana, segundo referiram os jornais da época⁸.

O desenvolvimento que sucede o acontecimento disruptivo e confere um sentido à narrativa, dispondo a ação numa sequencialidade lógica, é reportado à noção de causalidade. Esta constitui uma organização sequencial de ações de forma a que as mesmas se articulem entre si numa relação de causa e consequência, dispostas para atingir um determinado fim. Assim, as ações que se sucedem umas às outras vêm trazer uma explicação ao acontecimento disruptivo, ao nó-da-intriga, fundamentando a sua ocorrência e procurando a resolução do conflito que o mesmo instaurou. Será essa a base que virá configurar a vinculação para com o enredo, a noção de que os acontecimentos constantes da narrativa não se desenvolvem de forma arbitrária, mas sim a partir de uma lógica causal, orientados para um desfecho, ou melhor, para uma resolução final. O diferimento da ação que resulta da lógica causal estabelece a expectativa, que terá sido o fator responsável por manter os ouvintes da emissão de Welles atentos ao seu desenvolvimento.

A expectativa não se revela claramente uma justificação para a causa do alarme gerado, pois existem outros fatores com uma mais notável propensão reacionária, mas não deixa, porém, de ser fundamental no entendimento de que, no final de contas, tudo aquilo de que a população norte-americana estava à espera perante o pânico e a inquietação instaurados pela narração da suposta invasão alienígena era de saber qual a resolução final a que o relato dos eventos chegaria. Por outras palavras, será apropriado dizer que o diferimento da ação terá sido determinante para as pessoas anteciparem o destino das suas vidas, aparentemente sob ameaça.

Estudos levados a cabo acerca do fenómeno *A Guerra dos Mundos* vieram, no entanto, a comprovar que na verdade o caso não gerou uma reação de alarme de tão larga escala quanto aquela pela qual este realmente se tornou célebre. O que os investigadores garantem é que o acontecimento foi polémico pelo facto de uma emissora de rádio, cuja função deveria atender à transmissão de informação fidedigna,

⁸ “Welles Scares Nation”, in *History*, artigo publicado em: <https://www.history.com/this-day-in-history/welles-scares-nation>, consultado em fevereiro de 2018.

ter enganado a população norte-americana, tornando-se assim alvo de contestação, mas que, contudo, a reação de escândalo perante o fenómeno fora significativamente mínima, tendo sido exagerada apenas com o intuito de a tornar uma peça mediática. A responsabilidade desse facto deveu-se, segundo consta, aos jornais, que recorreram ao sensacionalismo a seu favor como estratégia para denegrir a reputação da rádio, uma fonte informativa que naquela altura demonstrava ser uma forte concorrente no setor. Neste sentido, aquilo que pode verificar-se é que um mero acontecimento gerado em torno de uma mentira ganhou proporções mais alargadas do que aquelas que realmente correspondiam à realidade e foi deturpado graças à sua apropriação por parte da imprensa. O entrecruzamento entre real e ficção torna-se, nesta vertente, um ciclo vicioso. Welles dedicou-se à dramatização de uma obra de ficção, narrando-a com um teor de verosimilhança que a aproximou o máximo possível do real, enquanto que a imprensa aproveitou a repercussão negativa da mesma para moldar, a seu favor, a proporção dos efeitos gerados. Isto confere, evidentemente, um teor fictício à narrativa real, ao acontecimento passado, que por assim o ser se torna parte da história da humanidade.

Para entender esta estratégia pode recorrer-se à ótica ricœuriana no âmbito da criação de um “quase-passado” dentro dos acontecimentos históricos. Esse “quase-passado” resulta da projeção de uma noção de “teria podido acontecer” pela narrativa de ficção sobre o passado efetivo, o qual é contado pela voz narrativa com a pretensão de “como se passado”. A noção de “teria podido acontecer” não é mais do que aquilo que se considera, plausivelmente, provável no passado que a narrativa recupera, e que por isso se torna legitimamente possível. Assim, o contrato de veridicção que se estabelece para com o leitor, ou o narratário, assentará aqui na relação de verosimilhança que aproxima o “possível” daquilo que Ricoeur apelidada de “ter-sido” (os acontecimentos realmente ocorridos), relação que ele descreve como subentendida em Aristóteles: «o que é possível é plausível; ora, enquanto as coisas não acontecem, não estamos dispostos a crer que elas sejam possíveis, mas é claro que são possíveis aquelas que [aconteceram]» (Aristóteles: 116). A voz narrativa é então responsável por contar aquilo que para ela ocorreu, o “como se passado”, e diz Ricoeur que «entrar em leitura é incluir no pacto entre o leitor e o autor a crença de que os

acontecimentos relatados pela voz narrativa pertencem ao passado dessa voz» (Ricoeur, 1985; 1997: 329). Portanto, mediante a enunciação deste passado possível, a voz narrativa transforma-o num passado evidente. Essa transformação vem inserir o tempo da narrativa no tempo cósmico, conjugando um e outro, relacionando-os e dando origem ao tempo humano, que Ricoeur define como a fusão entre a representação do passado histórico e a capacidade imaginativa inerente à ficção.

Se existe um fenómeno cultural de histeria massiva associado ao caso *A Guerra dos Mundos*, é porque ele foi inserido sobre o tempo humano pela imprensa da época como um facto passado, que não fica nada a dever à verdadeira repercussão que o caso implicou. O acontecimento assim ficou conhecido na história porque assim poderia efetivamente ter acontecido, mas apesar de se ter comprovado que o impacto não fora tão alarmante quanto consta, a narrativa contada pelos jornais aproximou o provável, o plausível, do possível, dando-lhe a imagem de credibilidade compreendida pela escola aristotélica.

Um artigo acerca do caso observou ainda que este serviu como contributo para o entendimento da vulnerabilidade demonstrada pela sociedade para assumir comportamentos maníacos, especialmente perante os regimes ditatoriais que predominavam naquela época⁹, onde a tensão de uma iminente Segunda Guerra Mundial se tornava cada vez mais crescente.

Da mesma maneira que Welles causou (ou poderia ter causado) involuntariamente o terror nos Estados Unidos com a dramatização de uma peça de ficção, do outro lado do oceano Hitler espalhava a sua propaganda nazi com o intuito de influenciar a opinião pública. Tanto num sentido como no outro – no primeiro caso pela narração, no segundo pelo discurso – estabelecem-se relações de poder ao ser originada, de igual modo, uma reação face ao enunciado. O discurso é suportado pela retórica e a narrativa pela verosimilhança resultante do contínuo entrecruzamento

⁹ Dorothy Thompson, “Mr. Welles and Mass Delusion”, in *New York Herald Tribune*, 1938, artigo publicado em: <http://www.faculty.virginia.edu/rwoclass/astr1210/welles-and-mass-delusion-DThompson-1938.html>, consultado em fevereiro de 2018.

entre história e ficção, que de acordo com Ricoeur se dá mediante uma refiguração do tempo (Ricoeur, 1985; 1997: 316).

Entendendo o tempo como um elemento fundamental para a narrativa, já que esta recupera o tempo cósmico para organizar a sua ação, perante o caso aqui analisado caberá colocar a questão: será que o efeito gerado pela narração de *A Guerra dos Mundos* na rádio, no final dos anos 30, seria o mesmo nos dias de hoje?

Como já foi dito, há que considerar que o facto de a população se encontrar naquela altura sob opressão dos regimes ditatoriais, e o desenvolvimento tecnológico estar ainda a dar os seus primeiros passos, foram fatores pertinentes para justificar o pânico provocado, ainda que em pequena escala. Nos dias de hoje, seria impensável acreditar na possibilidade de a sociedade se deixar enganar da mesma forma, quando se vive num mundo onde a informação é atualizada ao segundo através de diversas plataformas comunicacionais. *A Guerra dos Mundos* tornou-se, aliás, objeto de várias adaptações cinematográficas, fruto da popularidade que ganhou graças à divulgação dos efeitos relacionados com a emissão de Welles.

Assim como foi referido na abertura deste capítulo, Propp identifica no conto maravilhoso vestígios de crenças pertencentes a religiões ou comunidades extintas. Em vez de esses vestígios morrerem com as crenças, eles tornam-se, assim, um legado histórico próprio de um período de tempo específico, e transitam do real para a ficção. Essa prática parece perdurar eternamente, já que nos tempos de hoje as crenças de um passado não tão distante demonstram também inspirar os elementos que constituem as narrativas da modernidade.

IV. UMA JORNADA DE VALORES

Ao considerar que a narrativa se expande para além do seu limite textual ou verbal, uma vez que ela mesma se propõe a obedecer a uma finalidade, tratar-se-á de encerrar este estudo recorrendo à análise das transformações que nela são levadas a cabo e dos efeitos a partir daí gerados. O caminho até aqui trilhado conduz ao cerne da estruturação narrativa, onde se tem em vista a operação de valores universais da humanidade com a proposta de os transmitir diante de uma interpretação das ações praticadas pela multifacetada figura do *herói* e respetivas consequências.

O modelo estrutural da *Jornada do Herói* ajuda a determinar um “arco de carácter” que designa o estado de consciencialização do *herói* perante o seu objetivo final, uma espécie de “jornada interna” que descreve o itinerário da personagem ao nível do seu conflito interior, enquanto esta se cruza com as adversidades exteriores no decurso da sua aventura. A qualidade dos elementos que constituem a narrativa torna-se essencial no sentido de estabelecer dicotomias que provocam determinado tipo de reações quando defrontadas e colocadas à prova, uma função que veio a ser reconhecida à narrativa desde a tragédia grega. Da reação à propagação de valores e transmissão de ensinamentos, chegar-se-á à tão conhecida lição de moral que aparece tipicamente aliada ao conto de fadas, mas reflete-se, de modo geral, em todos os géneros.

Finalmente, tratando-se de valores universais e da interpretação de ações que produzem determinados efeitos sobre o mundo da narrativa, entender-se-á como o modo de configuração próprio desta ajuda a orientar a aplicação de um julgamento e como o *herói* se torna um elemento no qual o humano se revê a si mesmo.

IV.1. Polaridade e Catarse

Uma transformação do *herói* encontra-se depreendida na viagem em que este se aventura, acontecendo sob uma evolução faseada do seu carácter, um conceito que Aristóteles define como «o que nos faz dizer das personagens que elas têm tal ou tal qualidade» (Aristóteles: 111). A qualidade das personagens é de importante valor para

a narrativa, já que cada agente é definido mediante os traços particulares que constituem o seu caráter, o qual irá, por sua vez, determinar a qualidade também das suas ações. Tendo como base a sua leitura da *Jornada do Herói*, Vogler identifica um *character arc* (arco de caráter¹⁰), fazendo corresponder cada etapa da evolução interna do *herói* face à intriga a um estágio da jornada. Assim sendo, sugere a seguinte estrutura: «noção limitada de um problema; noção acrescida; relutância em mudar; superação da relutância; comprometimento com a mudança; experiência da primeira mudança; preparação para a grande mudança; tentativa de grande mudança; consequências da tentativa (melhorias e contratempos); nova dedicação para a mudança; tentativa final de grande mudança; domínio final do problema» (Vogler, 2007: 205). Transitando do conhecimento limitado acerca das circunstâncias respeitantes ao conflito até à respetiva superação através do seu domínio, este esquema alerta que a transformação da personagem central é evidenciada por um contraste entre valores pertencentes a polos opostos. Tal conceito recebe o nome de “polaridade” e está presente não só no arco de caráter, mas também nas relações estabelecidas entre as personagens e o mundo em que a ação se desenvolve. Vogler reconhece uma tal dinâmica ao afirmar: «Uma característica persistente da *Jornada do Herói* é a tendência para a *polarização* das suas histórias, como duas forças essenciais da natureza, a eletricidade e o magnetismo. Assim como estas, as histórias geram energia ou empregam força através de polaridades que organizam os elementos presentes em campos opostos com propriedades e orientações contrastantes» (Vogler, 2007: 315). O conceito de polaridade na narrativa pode assim ser entendido como uma organização de elementos que se dispõem opostamente de acordo com as dicotomias que apresentam e cuja representação se baseia nas próprias dicotomias que fazem parte da natural distribuição de valores e conceitos no cosmos, como é o caso de dia e noite, grande e pequeno, leve e pesado, ou vida e morte. Mas o desenvolvimento da ação faz com que os polos opostos sejam, de certa forma, atraídos para pontos de convergência – o magnetismo que Vogler cita – estabelecendo uma

¹⁰ Recorrendo-se aqui à tradução livre, e tendo em conta que, no inglês, *character* pode ser traduzido a partir de diversas aceções, sendo as mais comuns “personagem” e “caráter”, escolhe-se esta última no sentido de procurar estabelecer uma correspondência com a definição aristotélica.

tensão que levanta a questão de qual dos dois acabará por prevalecer no campo em que se manifestam.

Para se compreender melhor esta dinâmica, pode retomar-se a análise de Umberto Eco a respeito dos romances da saga James Bond, onde são destacados vários pares de posições contrastantes que podem ser observadas em relação ao caráter que constitui as personagens. Quando Eco sublinha que as posições assumidas ao nível dos pares se mantêm fixas de um romance para outro (são os agentes que se organizam alternadamente em função delas), ele está claramente a reconhecer a qualidade arquetípica desses pares, ao mesmo tempo que distribui os arquétipos por polos, de acordo com as suas funções. Esta observação denuncia a existência de um dispositivo narrativo do qual Fleming, o autor, se serve recorrentemente nos romances do agente Bond, destacado, conforme Eco indica, através da mecânica constituída por «uma série de oposições que permitem um número limitado de permutações e interações» (Eco, 1966: 79).

Assim sendo, ao examinar os romances, o filósofo destaca a presença de catorze diferentes pares, quatro deles contrapondo quatro personagens de base e os restantes designando dicotomias de valores que se personificam nas relações estabelecidas entre elas. Os papéis desempenhados por Bond, M, o vilão e a mulher – as personagens de base dos romances – entram assim numa espécie de jogo que é levado a cabo no campo entre dois valores antagónicos, como por exemplo “dever/sacrifício”, ou “lealdade/deslealdade”. O resultado final efetivar-se-á, no entanto, mediante o domínio de um sobre o outro, compreendendo assim uma nova ordem, uma resolução para a tensão acrescida durante o desenrolar da intriga até ao momento climático da narrativa, e completando o arco de caráter das personagens.

O clímax narrativo na *Jornada do Herói* ocorre durante o estágio *Ressurreição* e a parte da ação nele compreendida é, segundo Vogler, representada por um último encontro do *herói* com a morte, o qual resultará numa espécie de ato de purificação. No caso de James Bond, esse estágio envolve, na maioria das vezes, um confronto com o Vilão, que Eco vai equiparar à oposição entre Eros (deus do amor) e Thanatos (deus da morte). Assim, é sugerida uma tensão entre princípio do prazer e princípio da realidade, que poderá ser sistematicamente entendida, em termos freudianos, como a disputa

entre os desejos humanos internos e a censura que lhes é imposta pelo mundo exterior, e que neste confronto será representada mediante a tortura. Mas essa tortura, para além de resultar da tensão entre o par Bond-Vilão (desejo e morte), também incorpora, ao mesmo tempo, o par Vilão-Mulher, uma vez que a Mulher, libertada do domínio do Vilão e aliada a Bond, se torna vítima em conjunto este. A perversão da Mulher e a pureza de Bond são aqui atraídos para um ponto comum, e precisamente quando essa relação está prestes a atingir o seu auge, isto é, quando os dois polos (perversão e pureza) se encontram extremamente próximos, o ato de tortura separa-os, resultando isso numa forma de morte, real ou simbólica, que acaba por empurrar Bond de volta para o polo da pureza – onde ele permanece até ao romance seguinte. Em suma, durante o clímax da narrativa, Bond enfrenta o Vilão, é torturado, assiste à morte da sua relação com a Mulher e ressuscita purificado, renovado. O seu desejo de uma relação erótica foi frustrado pela morte, impedindo a concretização e obrigando-o a manter-se fiel aos seus costumes enquanto homem solteiro. Esse processo de purificação relaciona-se com aquilo que o pensamento aristotélico interpreta como catarse, isto é, envolve uma forte descarga emocional cujo efeito se traduz numa reação interna para quem a experiencia, acabando por vir a manifestar-se externamente.

O termo catarse surge na *Poética* a propósito da tragédia grega, afirmando Aristóteles que esta, «suscitando o terror e a piedade, tem por efeito a purificação desses sentimentos» (Aristóteles: 99). Contudo, o texto aristotélico deixa em aberto o aprofundamento da questão, o que deu lugar a diversas interpretações em torno do conceito de catarse, resumindo-se as principais, por um lado à experiência “vívda” pelo espectador ao assistir à representação trágica, permitindo-lhe incorporar os sentimentos de terror e piedade nela retratados, por outro à “expugnação” desses mesmos sentimentos enquanto se assiste à sua experiência por outrem – mais concretamente pelo herói trágico. O que acontece na *Jornada do Herói*, é que o seu momento climático envolve precisamente uma experiência catártica, a qual poderá ser, como sugere Vogler, aproximada da psicanálise: «Na psicanálise, a catarse é uma técnica destinada ao alívio da ansiedade ou depressão, trazendo material inconsciente à superfície. O mesmo se aplica, de certo modo, ao *storytelling*. O clímax que se tenta desencadear no herói e na audiência é o momento em que estes se encontram mais

conscientes, quando atingiram o pico da escadaria da percepção. Tenta-se elevar tanto a consciência do herói como da audiência participante» (Vogler, 2007: 203). Diga-se, então, que a catarse acompanha a noção de princípio da realidade no sentido de desencadear um “despertar” da consciência para uma noção vívida dos efeitos produzidos pela experiência real. No momento climático, o *herói* não está mais alheio ao conflito e exclusivamente dependente dos seus instintos para o resolver, uma vez que finalmente terá atingido uma noção da sua posição, encontrando-se preparado para a grande mudança/resolução. Será nesse momento que se desencadeia a catarse, a qual, entendida como purificação ou purgação, providenciará um mecanismo para a libertação da tensão provocada por sentimentos que “atormentam” o humano, um processo apreendido como necessidade latente para encarar a realidade. Mais ainda, a *Poética* sublinha uma relação entre a piedade e o terror enquanto afetos causadores de atração e repulsa, respetivamente, das almas dos espectadores e dos leitores, sendo que o equilíbrio entre ambas oferecerá «o mais perfeito conhecimento do que é, ou deve ser, nas suas proporções naturais» (Aristóteles: 100). A partilha de sentimentos com o *herói* e vivência da sua experiência dos mesmos, refletida mediante afetos que variam entre o terror e a piedade, consolida-se como uma aprendizagem acerca do modo como se pode lidar com eles. Bruno Bettelheim encontra uma relação muito semelhante a esta entre as personagens dos contos de fadas e a criança, onde conclui que as primeiras têm como função ajudar a segunda a dominar as suas emoções: «Os contos de fadas mostram à criança como ela pode personalizar os seus desejos destrutivos numa só figura, ir buscar satisfações desejadas a outra, identificar-se com uma terceira, ter ligações com uma quarta, e assim por diante, conforme as suas necessidades de momento» (Bettelheim, 1975; 1984: 87).

Assim sendo, a experiência catártica pode também ser relacionada com a experiência do ritual religioso vivenciado pelo iniciado, como é sugerido na *Poética*, que «nada aprende [com o intelecto], mas sofre emoções e entra em certa disposição de ânimo, provisto que [de tal disposição] seja capaz» (Aristóteles: 101). O espectador que vê os filmes ou o leitor que lê os livros de James Bond recebe, mediante a tortura do par Bond-Mulher, o prazer da relação erótica entre ambas as personagens, mas sofre

também com a morte da relação, sem que ele próprio tenha que passar pelas mesmas circunstâncias.

Quando os polos opostos que operam numa dinâmica de atração e repulsa ao longo da narrativa finalmente se tocam, tanto o herói como o leitor são purificados ao mesmo tempo por uma descarga de emoção que resulta no domínio repentino de um afeto. Aí poderá dizer-se com Frederick Nietzsche: «é no *afeto* que [o Homem] é mais moral; a excitação forte oferece-lhe motivos inteiramente novos, dos quais ele, estando frio e sóbrio como de costume, talvez não acreditasse ser capaz» (Nietzsche, 1878; 2005: 65). Através desta afirmação, o filósofo declara que o humano não é constantemente moral, mas atinge esse estado quando nele se desencadeia uma forte manifestação afetiva.

Se a narrativa, como se viu, é capaz de providenciar mecanismos que conferem uma tal manifestação, mesmo que através dela o indivíduo “viva” a experiência emocional distanciada de si (ele percebe os efeitos da experiência mediante a sua representação pelo *herói*), então conclui-se que ela serve como um suporte para a satisfação e conseqüente libertação dos sentimentos reprimidos que residem no humano, e isso será a “negação de si” tida por Nietzsche como o estado que constitui o ápice da moral.

IV.2. A Lição de Moral

Para se falar de uma moral inerente à história, é imprescindível citar a fábula enquanto género narrativo que aponta «para uma conclusão de dimensão ético-moral» (Reis e Lopes, 1991: 158). As características deste tipo de literatura, geralmente breve e bastante simples, focam-se em oferecer uma mensagem que transmita um modelo ideal de conduta: «O estatuto da fábula faz deste género narrativo um relato de grande projeção pragmática. Talvez mais do que qualquer outro género, a fábula existe em função do intuito claro de moralizar, exercendo sobre o recetor uma ação que confirma as potencialidades perlocutórias que na narrativa se reconhecem» (ibid.). O pragmatismo narrativo revela-se então traduzido num conjunto de ações diretas que mostram ao humano como ele deve agir de modo a ser ética e moralmente correto; mas

mesmo que a fábula seja o género onde a designada lição de moral é feita chegar de modo mais explícito, na verdade pode identificar-se um certo propósito moral na globalidade de géneros narrativos.

Bruno Bettelheim desenvolveu um estudo em *Psicanálise dos Contos de Fadas* (1975) que se ocupa por «sugerir por que razão os contos de fadas têm tanto sentido para as crianças e as ajudam a lidar com os problemas psicológicos de crescimento e da interpretação das suas personalidades» (Bettelheim, 1975; 1984: 24). Entendendo os contos de fadas como um método terapêutico não só para a criança em desenvolvimento, como também para o adulto, pela forma como lidam com problemas humanos universais, o filósofo chega a salientar que uma grande parte destes contos evoluíram a partir de mitos, mas deixa bem claro as diferenças que se observam em relação ao pragmatismo de um e do outro. Ao passo que as fábulas se definem enquanto “guias para a ação”, como diz João Maria Mendes (2001: 371), nem os mitos nem os contos de fadas obedecem a tal propósito. Nenhum desses dois “instrui” no sentido de orientar o ideal procedimento das ações humanas, limitando-se simplesmente a representar conflitos que são expostos de forma mais ou menos evidente. Enquanto Bettelheim avalia o mito como pessimista, por outro lado revela que o conto de fadas é otimista, apoiando a sua visão sobretudo na escala do *herói* e na forma como as peripécias deste encontram a sua resolução. O herói mítico, afirma Bettelheim, é comumente representado como uma figura majestosa que desempenha ações sobre-humanas, e por muito que o homem comum tente proceder da mesma forma, ele permanecerá sempre abaixo dessa figura. Assim sendo, o mito não faz mais do que incutir ideais comportamentais na sociedade – o politicamente correto e socialmente aceitável – e, apresentando quase sempre um desfecho trágico, retrata de forma direta os efeitos das ações praticadas. Já o conto de fadas aproxima o *herói* o máximo possível do humano e em vez de fazer sugestões diretas para a resolução de conflitos, opta por uma abordagem mais subtil: «dá esperança no futuro e contém a promessa de um desfecho feliz [sobre as provações levadas a cabo]» (Bettelheim, 1975; 1984: 37). Assim sendo, a criança terá que deduzir por si própria (e Bettelheim sublinha que é muito importante que assim o seja, já que a interpretação de um adulto viria destruir a finalidade do conto) a mensagem que a narrativa lhe faz chegar, por vezes “vivendo” a

história repetidamente até sentir que conseguiu acompanhar o herói durante a sua jornada. Sob essa conclusão, ele expõe a clara distinção entre a forma como as fábulas e os contos de fadas aludem à moral: «as fábulas afirmam explicitamente e invariavelmente uma verdade moral; não há um significado disfarçado, não se deixa nada à nossa imaginação. Os contos de fadas, pelo contrário, deixam para nós todas as decisões, e nem sequer nos incitam a tomar qualquer decisão» (Bettelheim, 1975; 1984: 57). Ora, esclarecendo que o mito atua ao nível do *superego* através da projeção de uma personalidade ideal, Bettelheim entende que o conto de fadas moraliza a partir de uma perspetiva individual, funcionando como o *ego* que satisfaz adequadamente os desejos do *id*, ou seja, cria uma sensação de vitória sobre as forças antagónicas e conflituosas que figuram dentro da criança e que são personificadas através de personagens diversas.

As personagens do conto assumem características únicas quanto à constituição do seu carácter. Desta forma, elas são unidimensionais, isto é, são polarizadas encarnando valores singulares como bondade ou maldade, felicidade ou tristeza, riqueza ou pobreza, sem meios-termos, providenciando à criança figuras que sugerem uma compreensão simplificada das dicotomias presentes no mundo. Trata-se, aliás, do mesmo princípio que Fleming aplica às personagens que habitam o universo de James Bond, como anteriormente se viu, e que representa uma técnica tão comum da narrativa para a sugestão de uma dualidade que incita a busca de um consenso, ou, como lhe chama Bettelheim, uma luta para resolver um problema moral. As personagens são dispostas de modo a estabelecer relações antagónicas que dão forma ao mundo onde a ação se desenvolve e ao mesmo tempo aproximam esse mundo dos valores da realidade. Mas tal aproximação não significa que o conto assuma o compromisso de oferecer uma descrição fiel daquilo que é o real. Aí entra-se no campo do mito aristotélico, que designa a imitação de ações na tragédia por via de personagens que assumem um carácter específico para as efetuar. Assim, salienta Aristóteles: «a tragédia não é imitação de homens, mas de ações e de vida, de felicidade [e infelicidade; mas, felicidade] ou infelicidade reside na ação» (Aristóteles: 111). O que o filósofo grego faz é determinar que o ponto mais importante da tragédia resulta na finalidade pré-definida mediante a imitação de ações e a trama dos factos, isto é, o propósito para o

qual as ações estão destinadas. Esse destino das ações, da trama, da intriga, revela-se uma produção da própria máquina narrativa que vem precisamente negar a “contingencialidade da vida”, como adianta a professora Maria Augusta Babo, ao desintegrar a causalidade para lhe apresentar uma causa final e organizar a sequência de acontecimentos nesse sentido: «O destino é assim a figura por excelência da narrativa em que um destinador subjuga o sujeito, sujeitando-o a cumprir um desenlace mesmo se contra a sua vontade. A própria emergência deste sujeito subjugado ao soberano destino nos mostra como a máquina narrativa propaga a sua ideologia, possui as suas axiologias e organiza assim o sentido das vidas, em história» (Babo, 2017: 99). Resulta, portanto, esta reflexão num esclarecimento de que a relação entre o sujeito da narrativa (isto é, o *herói*) e o destino das suas ações está já formatada pela máquina narrativa para suportar uma “jornada de valores”. O mesmo acontece nitidamente nos contos, que “imitam” a realidade para atingir o fim a que se dispõem; e tal fim, sendo justificado pela intriga, poderá ser entendido como o seu propósito moral, constituindo um ensinamento para a criança.

É, contudo, importante notar como Bettelheim deixa bem claro que o conto de fadas, através dos seus elementos fantasiosos e acontecimentos dotados de um certo cariz mágico, não se foca evidentemente em ensinar a criança a viver e integrar-se no mundo, mas sim a aprender a lidar consigo mesma, com a confusa realidade interior que em si reside, através de figuras e elementos que são simples de entender e fazem sentido para o seu intelecto em desenvolvimento. Posto isto, a aproximação que a narrativa faz à realidade exterior apenas se traduz como uma forma de apropriação mediante a qual se cria um território que comunica diretamente com a interioridade individual: «O conto de fadas não se refere claramente ao mundo exterior, ainda que comece de forma bastante realista e contenha temas do quotidiano. A natureza destes contos (...) é importante porque torna óbvio que o objetivo dos contos de fadas não é dar informação útil sobre o mundo exterior, mas sim sobre os processos psicológicos interiores que têm lugar num indivíduo» (Bettelheim, 1975; 1984: 36). Através da identificação com as dicotomias que o conto evoca, a criança compreende os seus próprios sentimentos inconstantes e o modo apropriado de os dominar, o que a ajuda a

dar um sentido à sua vida, e essa será a experiência catártica que este tipo de narrativa lhe proporciona.

A finalidade do conto de fadas passa assim por oferecer à criança a imagem de um *herói* com o qual ela simpatiza, permitindo-lhe uma identificação que será o suporte mais fiel para toda a moral da história: «Não é o facto de a virtude ganhar no fim que promove a moralidade, mas sim o facto de que o herói é extremamente simpático para a criança, a qual se identifica com ele em todas as suas lutas. (...) A criança faz tais identificações por si própria, e as lutas interiores e exteriores do herói gravam nela a moralidade» (Bettelheim, 1975; 1984: 17).

Com base na análise feita por Bettelheim, conclui-se que os intemporais contos que ele analisa, como os dos irmãos Grimm, Charles Perrault ou Hans Christian Andersen, possuem uma moralidade que representa um triunfo a nível psicológico através das alusões que fazem ao distanciar-se da realidade para que a criança consiga encontrar algum conforto num mundo que se torna para si muito mais fácil de compreender. A interpretação destes contos alude essencialmente aos conflitos característicos do crescimento e desenvolvimento da criança, independentemente da sociedade ou do tempo em que esta vive, e muitos outros autores, dos mais ancestrais aos contemporâneos, basearam-se em elementos dos mesmos para dar origem a fenómenos literários que reproduzem o mesmo tipo de identificação oferecida pelos tradicionais contos de fadas, como é o caso de Lewis Carroll (*Alice no País das Maravilhas*), C.S. Lewis (*As Crónicas de Nárnia*), Antoine de Saint-Exupéry (*O Príncipezinho*), ou J.K. Rowling (*Harry Potter*).

Se com Bettelheim se compreendeu que a moral é “apreendida” mediante o suporte de uma identificação com o *herói* e o seu mundo, se com Campbell e Vogler, sob influência da teoria aristotélica, se especificou que a *Jornada do Herói*, ou o percurso descrito através da aventura heroica, envolve um processo faseado de autoconhecimento e transformação, e se se viu com Propp que existe uma constante permuta de elementos entre a realidade e a ficção à medida que o homem se aproxima e distancia de determinadas crenças, resta englobar tudo isso num plano sobre o qual a narrativa constitui um mecanismo que dá a conhecer uma história traçada e ordenada em função de uma perspetiva específica – a do *herói*. E porque a “lição de moral” é

transmitida aquando do desfecho da história, naquilo que se traduz como o resultado final da sequência de acontecimentos, verifica-se uma quebra da barreira puramente textual ao serem abertas portas para a emissão de juízos que permitem avaliar o próprio mundo fabricado pela narrativa.

IV.3. O Juízo na Narrativa

O ponto que encerrará o presente estudo consiste em tomar a narrativa pela sua função explicativa, função essa que sustenta a conclusão, isto é, o desfecho da sequência de acontecimentos narrados. Segundo avança Paul Ricoeur através da leitura do artigo *History and Fiction as Modes of Comprehension* de Louis O. Mink, a operação narrativa corresponde a um modo de compreensão configurante, uma vez que «tem como típico colocar elementos num complexo único e concreto de relações» (Ricoeur, 1983; 1994: 227). O que aí se adquire é a noção de que a “compreensão configurante” de uma narrativa envolve a apreensão conjunta de todos os elementos que a constituem perante um universo de ligações exclusivo que por ela e para ela é fabricado. Por outras palavras, será através da narrativa que se vai estabelecer uma lógica causal de relações entre acontecimentos que à partida podem nada ter a ver uns com os outros (contingentes), mas que são colocados, por meio da intriga, numa cadeia de sucessão, ganhando assim um estatuto que lhes confere uma continuidade. É aí que surge, como Ricoeur avança em *O Si-Mesmo como um Outro* (1990), a “unidade narrativa da vida”, um conceito determinante de uma interligação entre as ações praticadas pelo indivíduo que, tal como acontece na narrativa, são orientadas pela intriga para uma determinada finalidade (Ricoeur, 1990; 1994: 141). Assim, ao unir os acontecimentos disruptivos por meio de uma intriga que através dos processos inerentes à máquina narrativa lhe dão um significado e, por sua vez, um sentido, o indivíduo está ao mesmo tempo a interpretá-los e a atribuir-lhes um ponto de vista que surge como uma avaliação. E se se notar, como afirma a professora Maria Augusta Babo, que «narrar será trazer um olhar organizado àquilo mesmo que surgiu como disrupção» (Babo, 2017: 82), então entende-se que ao ser atribuído um sentido ao acontecimento, ao organizar-se a sucessão orientando-a para uma finalidade, está já a ser produzido um juízo acerca do conteúdo

narrado: «contar e seguir uma história é já “refletir sobre” os acontecimentos com vista a englobá-los em totalidades sucessivas» (ibid.: 83).

O que Ricoeur retira do estudo de Mink é que, efetivamente, a narrativa poderá ser tratada como um mecanismo de reflexão e, por sua vez, de avaliação dos acontecimentos que nela estão sucessivamente interligados. Será então através da compreensão configurante que o disruptivo se torna contingente e assim vai servir o propósito de formar a unidade narrativa: «a tarefa de uma visão global é “compreender” [os acontecimentos constitutivos] num ato de juízo que visa apreendê-los juntos» (Ricoeur, 1983; 1994: 222). Porém, esse modo de compreensão carece de um elemento mediador que permita a ligação e transição entre os acontecimentos narrados. Será então no processo de *mise-en-intrigue*, isto é, no ato de compreender os acontecimentos organizados diante de uma intriga, que Ricoeur encontra a chave elementar da configuração. A partir dessa conclusão, o filósofo francês indica que as personagens são o corolário de tal processo e que, portanto, será através delas se fará emergir uma identidade narrativa que subsume a organização dos acontecimentos narrados: «a identidade da personagem é compreensível mediante a transferência para a personagem que opera a *mise-en-intrigue*, inicialmente aplicada à ação recontada» (Ricoeur, 1990; 1992: 143).

O estudo morfológico de Propp é um claro exemplo dessa relação, no sentido em que o folclorista russo discrimina sete diferentes tipos de personagens que vão preencher as funções do conto maravilhoso por ele destacadas. Como já foi anteriormente visto, também Campbell e Vogler incluem igualmente nos seus esquemas estruturais uma lista de personagens-chave que constituem o cerne de uma história. A relação entre personagem e história vai Ricoeur recordá-la a Aristóteles, postulando assim que «é, de facto, na história recontada, com as suas qualidades de unidade, estrutura interna, e completude conferidas pela *mise-en-intrigue* que a personagem preserva ao longo da história uma identidade correlativa à da própria história» (ibid.). E tal postulação enfatiza o caráter da personagem para a narrativa, destacando uma relação mútua entre o desenvolvimento da intriga e a identidade da personagem, do mesmo modo que Vogler reconhece quando apresenta um padrão constitutivo do “arco de caráter”. Assim sendo, esse arco ganha destaque no que toca a qualquer tipo de juízo

emitido em relação aos acontecimentos narrados, como um meio que serve para justificar os fins, e que por isso se torna tão ou mais importante de ser observado quanto estes. Colocando as coisas de outro modo, poderá atestar-se com Ricoeur que o actante e a intriga se nutrem mutuamente, propiciando o desenvolvimento narrativo e assim organizado os acontecimentos para atingir um determinado fim.

A importância de uma tal compreensão pode ser encontrada no clássico crime de Pierre Rivière, cujo memorial, redigido no século XIX, serviu como objeto de estudo de um trabalho coletivo coordenado por Michel Foucault, desenvolvido durante um seminário do Collège de France e publicado no ano de 1973. A obra *Moi Pierre Rivière, Ayant Egorgé Ma Mère, Ma Soeur et Mon Frère* reúne diversos testemunhos e pareceres médico-legais acerca do jovem Pierre Rivière que assassinou a mãe, a irmã e o irmão mais novos e que, perante ordens do tribunal, redigiu um memorial onde revela as motivações que o levaram a consumir o atroz crime, servindo o documento como peça essencial a um complexo processo onde emergem e se cruzam uma série de discursos contraditórios.

A partir da observação, da classificação e da análise de comportamentos foi traçado um perfil psicossocial do jovem por parte dos diversos organismos intervenientes no processo. Médicos e juízes entram em conflito quanto à condenação que deveria ser aplicada ao jovem perante as circunstâncias e atendendo àquilo que vigorava na norma, os primeiros alegando que existiam sinais de loucura e os outros identificando uma certa lucidez. A solicitação por parte do procurador para que Rivière contasse por escrito os detalhes por detrás do crime adveio de uma necessidade que não foi exclusivamente de compreender os antecedentes, mas sobretudo de, na incerteza e falta de dados por parte dos médicos para encontrar sinais de um desequilíbrio mental, fornecer uma base da qual pudessem ser retirados indicadores que através das palavras do acusado se revelassem sintomas de loucura, como se dá conta na obra de Foucault: «É (...) à incerteza constitutiva do saber médico, é ao reconhecimento dito ou não dito de que a verdade da loucura se revela pela palavra do louco (figura onde se trama uma secreta conivência entre os médicos e os magistrados) que devemos o memorial de Rivière» (Foucault, 1973; 1988: 291). Deste modo, a narrativa surge no processo não como um fim, mas como um meio que substancia as

teses apresentadas por cada uma das partes envolvidas no julgamento do jovem: «Todos parecem ter considerado que, ao invés de esclarecer ou explicar o crime, [o texto] era parte dele» (ibid.: 211-212).

Rivière passa então a assumir uma duplicidade enquanto autor – autor de um crime e, ao mesmo tempo, de um memorial que se propõe a fundamentá-lo – e recorrendo aos procedimentos dos registos autobiográficos, no documento entrecruza o seu ponto de vista acerca da relação conjugal dos pais e a sua relação individual com o mundo exterior para explicar o crime. Na configuração inerente à narrativa, no modo como Rivière seleciona e organiza os acontecimentos passados para os articular e lhes dar um sentido que tem como finalidade justificar os motivos que o levaram a tomar a drástica decisão de assassinar a mãe e os irmãos, ele desconstrói a imagem de “idiota” que lhe fora *a priori* atribuída, ao mesmo tempo que se distancia dos atos narrados para refletir sobre eles. O choque provocado pela confissão atestada na forma como o memorial é encetado («Eu, Pierre Rivière, que degolei minha mãe, minha irmã e meu irmão, e querendo tornar conhecidos os motivos que me levaram a esta ação, escrevi...») representa imediatamente um fator que incita uma inversão de papéis no modo como ele é julgado, precisamente porque a clareza trazida pela narrativa provou que o jovem estava mais do que ciente do crime que cometeu e, como tal, não poderia ser tomado como um louco. Esse facto chegou, aliás, a ser noticiado no jornal *Le Pilote du Calvados*: «Este jovem, afirmava-se a princípio, era uma espécie de idiota que se supunha ter agido sem compreender bem a extensão do seu ato selvagem. Se é verdade o que se diz do seu documento, Rivière está longe de ser privado de inteligência, e as explicações que dá aos magistrados, não para se justificar (pois parece que ele confessa o crime e a intenção), mas para expor as razões que o conduziram ao seu ato criminoso, provariam, ao contrário, que o homem aparentemente tão simples era bem outro na realidade» (ibid.: 49). Ao inscrever-se como elemento prossecutor da intriga, configurando os acontecimentos numa sequência cronológica desde a sua infância até ao crime e fuga, Rivière traduz-se como sujeito da narrativa, mediador entre a planificação e o crime, entre a loucura (alegada pelos médicos) e a lucidez (defendida pelos magistrados), entre o ato e a escrita.

A narrativa da vida do jovem camponês apresentada no seu memorial foi utilizada por parte dos médicos para constituírem um retrato do criminoso a partir dos factos narrados, enquanto que os magistrados traçaram um perfil com base no crime em si, recorrendo à narrativa apenas para encontrar indícios que justificassem a sua perspetiva: «O louco e a sua palavra, o louco e o seu escrito: esta será, em última instância, a prova do móvel para o magistrado, a partilha entre a verdade e a simulação para o médico» (ibid.: 291). Assim, aquele que é julgado não é mais o jovem autor do crime, mas sim o retrato que dele é concebido a partir dos traços retirados do memorial. Entrando ambas as instâncias em desacordo e perante a impotência para se chegar a um consenso acerca do nível de sanidade de Rivière, a condenação do jovem acaba por ser comutada de pena de morte para prisão perpétua. Neste sentido, é ele próprio, através do seu esquema “narrativa-crime-suicídio” preparado de antemão, quem acaba por determinar o desfecho do processo. Ainda que a ordem dos acontecimentos seja concretizada de maneira diferente daquilo que fora engendrado (o crime acabou por anteceder a narrativa), é Rivière que, de qualquer das formas, coloca um ponto final na sua ação. Mesmo tendo cometido suicídio na prisão pouco tempo depois da condenação, através da “escrita de si” ele tornou a sua existência perene, legando-a a um documento que transforma o crime em literatura e que, anos mais tarde, ainda causa suficiente disputa para levar um grupo de académicos a recuperá-lo para estudar as relações antitéticas entre o poder e o saber. Por conseguinte, não na postulação de virtuosidade e legitimidade moral, mas na postulação narrativa, pelo facto de se assumir enquanto prossecutor de um objetivo teleológico que orienta todo o sentido de uma intriga (neste caso, a sua própria vida), Rivière concede a si mesmo o estatuto de *herói*. E enquanto *herói* de uma narrativa, o seu relato trouxe um novo olhar ao crime do qual fora acusado, provocando um choque nos valores morais daqueles que já se encontravam debruçados sobre o julgamento.

CONCLUSÃO

O estudo aqui desenvolvido, tentando ir ao encontro dos efeitos que a narrativa desencadeia na sociedade, da sua importância para a evolução, e sobretudo das potencialidades relativas à organização dos valores morais permite o levantamento de alguns pontos acerca da representatividade que o arquétipo do *herói* tem para o homem.

Em primeiro lugar, conclui-se que o *herói* é uma figura que representa da forma mais fiel possível as ações humanas num universo onde ele mesmo se estabelece como elemento central à volta do qual tudo o resto é elaborado de acordo com os objetivos definidos perante a prossecução de uma intriga. Esses elementos aparecem geralmente como conteúdos abstratos que são tanto personalizados como objetificados para simbolizarem desejos, medos, frustrações e ambições universais que a narrativa utiliza de modo a representar as ideias e concepções do humano.

A postulação antropocêntrica da narrativa designa uma clara elevação do homem que passa do seu simples estatuto de mortal a encontrar um sentido para a sua vida, a partir do momento em que entende que as suas ações podem ser configuradas, interligando-se numa cadeia que as orienta para determinado objetivo. Deste modo, entende-se que a narrativa auxilia também o humano a atribuir um significado à sua existência.

Por último, é ainda possível determinar que a narrativa propõe uma interpretação do mundo, uma vez que ela fornece um ponto de vista e possibilita a produção de juízos de valor sobre esse mesmo mundo recuperado e transformado através do modo como configura as ações e respetivos efeitos.

Enfim, dos modelos mais arcaicos, aos contemporâneos, a narrativa detém o poder de oferecer uma diversidade de experiências narrativizadas nas quais o homem tem a possibilidade de se rever e aprender não só a lidar com a vida, como a observar o mundo de uma nova perspetiva. A experiência humana torna-se um objeto de avaliação quando narrada, quando distanciada do tempo presente e entregue a uma máquina de significação que transforma o concreto em abstrato, o “fazer” em “contar”, legitimando-se assim como um ensinamento prático, como uma lição para aqueles que a narrativa

alcançar. Uma ordem para o mundo só pode ser estabelecida quando a experiência for contemplada como resultado de uma sucessão de ações interligadas que definem o estado daquilo ao qual estão associadas e a moral será o resultado de todo um processo que encontra na narrativa um meio para justificar os fins.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aristóteles. (2003) *Poética*. 7ª ed., trad. de Eudoro de Sousa, Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda.
- Babo, M. A. (2017) "*Considerações Sobre a Máquina Narrativa*", in Ana Teresa Peixinho e Bruno Araújo, *Narrativa e Media: Géneros, Figuras e Contextos*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.
- Bettelheim, B. (1998) *Psicanálise dos Contos de Fadas*, trad. de Carlos Humberto da Silva, Lisboa: Bertrand. (Original publicado em 1975).
- Campbell, J. (2004) *The Hero with a Thousand Faces*, 2ª ed., Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Claude, B. (1966) "*La logique des possibles narratifs*", in *Communications*, 8. *Recherches sémiologiques: l'analyse structurale du récit*. Obtido em abril de 2018, de http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1115.
- Eco, U. (1966) "*James Bond: une combinatoire narrative*" in *Communications*, 8. *Recherches sémiologiques: l'analyse structurale du récit*. Obtido em setembro de 2017, de http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1116.
- Field, S. (1982) *Screenplay: The Foundations of Scriptwriting*. Nova Iorque: Dell Trade Paperbacks.
- Foucault, M. (1991) *Eu, Pièrre Rivière, que degolei minha mãe, minha irmã e meu irmão*. 5ª ed, trad. de Denize Lezan de Almeida, Rio de Janeiro: Edições Graal. (Original publicado em 1973).
- History. "*Welles scares nation - Oct 30, 1938*". Obtido em fevereiro de 2018: <https://www.history.com/this-day-in-history/welles-scares-nation>.
- James, H. (1884) "*The Art of Fiction*" in *Longman's Magazine*, 4.

- Jung, C. (2000) *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo*. 2ª ed., trad. de Maria Luíza. Appy, e Dora Mariana R. Ferreira da Silva, Rio de Janeiro: Vozes. (Original publicado em 1969).
- McKee, R. (1997) *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, Nova Iorque: Regan Books.
- Mendes, J. M. (2001) *Por Quê Tantas Histórias. O Lugar do Ficcional na Aventura Humana*. Coimbra: Edições MinervaCoimbra.
- Metz, C. (1966) "La grande syntagmatique du film narratif" in *Communications*, 8. *Recherches sémiologiques: l'analyse structurale du récit*. Obtido em abril de 2018, de http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1119.
- Nietzsche, F. (2005) *Humano, Demasiado Humano*. trad. de Paulo César de Souza, São Paulo: Companhia de Bolso. (Original publicado em 1878).
- Peirce, C. S. (1877) *A Fixação da Crença*, trad. de Anabela Gradim Alves, Covilhã: Universidade da Beira Interior. Obtido em fevereiro de 2018, de <http://www.bocc.ubi.pt/pag/peirce-charles-fixacao-crenca.pdf>.
- Propp, V. (1978) *Morfologia do Conto*. Lisboa: Vega Universidade. (Original publicado em 1928).
- Reis, C. e Lopes, A. C. M. (1991) *Dicionário de Narratologia*. 3ª ed., Coimbra: Livraria Almedina.
- Ricoeur, P. (1992) *Oneself as Another*. trad. de Kathleen Blarney, Chicago: The University of Chicago Press. (Original publicado em 1990).
- Ricoeur, P. (1994-1997) *Tempo e Narrativa (Vols. 1-3)*, trad. de Constança Marcondes Cesar, Mariana Appenzeller e Roberto Leal Ferreira, São Paulo: Papirus. (Originais publicados entre 1983-1985).
- Thompson, D. (1938) "Mr. Welles and Mass Delusion". Obtido em fevereiro de 2018, de <http://www.faculty.virginia.edu/rwoclass/astr1210/welles-and-mass-delusion-DThompson-1938.html>.

Todorov, T. (2006) "*As Estruturas Narrativas*", 4ª ed., São Paulo: Perspetiva.

Vogler, C. (2007) *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. 3ª ed., California: Michael Wise Productions.

White, H. (1980) *The Value of Narrativity in the Representation of Reality*. Chicago: The University of Chicago Press.